

Investigating the Use of Interactive Storytelling in Enhancing Oral Skills for Secondary School Students in Indonesia

Sri Hastuti Novila Anggraini Saiful

srihastuti@uinmataram.ac.id

Universitas Islam Negeri Mataram

Jl. Pendidikan No.35, Dasan Agung Baru, Mataram - Nusa Tenggara

ABSTRACT

English subject in Secondary School demands the students to master both receptive and productive skills. However, the students still face some difficulties in using the skills, they have no courage to speak English in the classroom. The fact shows that teachers mostly prefer to focus on teaching technical aspects rather than communicative aspects of English. As a consequence, students have fewer opportunities to use the language and consider grammar as the key point in learning English. However, the most important thing of learning English is not only about knowing the grammatical rules, but also being able to use the language for communicative purpose. Hence, it is needed to find a solution regarding to this problem. Furthermore, this research aims at finding out the effectiveness of the use of interactive storytelling in the classroom. The investigation is done through reviewing a range of related literature. This research found out that teachers can use Interactive Storytelling which can develop students' abilities through social interaction and Information Communication and Technology (ICT). The use of interactive storytelling also enables students to gain more practical speaking since it involves more on enhancing collaborative learning, developing creative thinking skills and having a meaningful learning. Despite the benefits, there will be some challenges that need to be considered in applying this method such as large number of students, time allocation, school facilities and teachers' competency. However, these problems can be solved through conducting teacher professional development program in terms of theoretical and practical teaching, classroom management, teaching strategy, and ICT.

Keywords: *Interactive Storytelling, Secondary School, Communicative purposes*

Analisis Penerapan Kegiatan Mendongeng Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Berbicara Siswa Sekolah Menengah Pertama di Indonesia

Sri Hastuti Novila Anggraini Saiful

srihastuti@uinmataram.ac.id

Universitas Islam Negeri Mataram

Jl. Pendidikan No.35, Dasan Agung Baru, Mataram - Nusa Tenggara

ABSTRAK

Pengajaran Bahasa Inggris pada tingkat sekolah menengah lebih menekankan pada kemampuan produktif dan reseptif yang dalam hal ini adalah kemampuan menggunakan bahasa dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, siswa masih merasa kesulitan dalam menggunakan Bahasa Inggris karena mereka tidak mempunyai keberanian dan kepercayaan diri dalam praktek menggunakannya di kelas. Fakta menunjukkan bahwa pengajaran Bahasa Inggris masih dengan cara konservatif dimana guru lebih fokus pada tata bahasa daripada kemampuan berkomunikasi. Sehingga kegiatan pembelajaran yang dilakukan memberikan sedikit kesempatan untuk para siswa praktek komunikasi menggunakan Bahasa Inggris dimana guru mempercayai bahwa kunci pembelajaran Bahasa Inggris adalah penguasaan aturan kebahasaan tersebut. Berdasarkan kondisi tersebut, sangat penting untuk para guru Bahasa Inggris memahami akan esensi dan tujuan dari pembelajaran dan pengajaran sebuah bahasa. Guru harus mampu mencari cara agar para siswa tidak hanya bisa memahami teknis dan aspek tata bahasa saja, melainkan mereka juga mampu menggunakan Bahasa Inggris dalam berinteraksi baik dalam lingkungan Pendidikan, social ataupun professional. Oleh karena itu, penelitian kali ini adalah *study literature* dimana menganalisis penggunaan metode “Mendongeng Interaktif” dalam meningkatkan kemampuan berbicara siswa pada konteks Sekolah Menengah Atas atau Sederajat. Artikel ini menunjukkan bahwa penggunaan metode Mendongeng Interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa disebabkan metode ini berbasis pembelajaran kolaboratif, berpikir kreatif, dan pembelajaran bermakna. Dilain sisi, terdapat beberapa tantangan dalam penerapan metode ini seperti jumlah siswa, alokasi waktu pembelajaran, fasilitas sekolah dan kemampuan guru dalam proses belajar dan mengajar.

Keywords: Mendongeng Interaktif, Sekolah Menengah Atas dan/atau sederajat, Komunikasi

I. PENDAHULUAN

Dapat diketahui bahwa Bahasa Inggris merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Siswa masih tetap mendapatkan kesulitan dalam menggunakan Bahasa Inggris meskipun saat ini kurikulum telah menekankan pada kemampuan produktif dan reseptif dalam menggunakan Bahasa Inggris. Mereka tidak memiliki keberanian untuk berbicara menggunakan Bahasa Inggris di kelas. Menurut Panggabean (2014), Bahasa Inggris yang diajarkan pada sekolah di Indonesia hanya semata-mata untuk kepentingan ujian, berbasis buku atau teks, dan dengan penerjemahan tata bahasa yang sangat dominan. Guru biasanya hanya berfokus pada aspek teknis dari pada aspek

komunikatif Bahasa Inggris. Contohnya, pada saat sekolah dulu, saya ingat bahwa guru hanya fokus pada tata bahasa daripada memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik berbicara menggunakan Bahasa Inggris di kelas. Selain itu, kemampuan berbicara juga tidak dinilai dalam ujian nasional. Dengan demikian, guru hanya terpaku pada kemampuan menyimak dan membaca. Akibatnya, siswa memiliki kesempatan yang lebih sedikit untuk menggunakan Bahasa Inggris.

Dalam kaitannya dengan hal ini, penggunaan mendongeng interaktif adalah sebuah konsep baru dalam metode pembelajaran. Mendongeng sangat berkaitan erat dengan kemampuan individu, sehingga mendongeng interaktif dapat menciptakan suasana ruang kelas yang hidup. Pembelajaran yang dilaksanakan di kelas berfokus pada peningkatan kemampuan siswa terhadap interaksi sosial dan penggunaan teknologi dan informatika (TIK) dalam pembelajaran. Perlu untuk diperhatikan bahwa mendongeng interaktif memungkinkan siswa untuk lebih mendapatkan kesempatan berlatih berbicara karena mendongeng interaktif lebih menekankan pada pembelajaran kolaboratif, pengembangan kemampuan berpikir kreatif, serta pembelajaran yang bermakna.

Pengembangan Mendongeng dalam Pengajaran Bahasa Inggris

Terdapat beberapa perubahan dalam penerapan mendongeng sehubungan dengan perkembangan zaman. Berdasarkan beberapa penelitian, mendongeng digunakan dalam bentuk penceritaan ulang sebuah kisah, menciptakan dongeng secara individu dan melakukan aktifitas mendongeng secara langsung. Menceritakan ulang sebuah cerita mengharuskan siswa untuk menceritakan sebuah kisah yang diberikan oleh guru baik yang bersumber dari buku ajar maupun buku cerita (Al Harrasi, 2012; Eng, 2014; Kalantari & Hashemian, 2015). Para ahli menemukan bahwa dengan menceritakan kembali sebuah cerita dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa dan juga dapat memperkaya kosakata yang dimiliki siswa. Namun, hal ini tidak memantik kreativitas siswa, karena mereka cenderung untuk menghafal. Cara kedua adalah dengan mengarang dan menceritakan sebuah kisah secara individu; peneliti meminta siswa untuk menulis kisah pribadi dan setelah itu membacakannya di depan kelas (Caminotti & Gray, 2012). Kendati kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, sebagian siswa tidak dapat terlibat karena

keterbatasan yang dimiliki. Guru akan kesulitan dalam mengamati dan mengendalikan kegiatan siswa.

Metode yang dapat digunakan adalah mendongeng interaktif dimana pembelajaran berlangsung dengan perpaduan antara seni cerita dan elemen multimedia (Robin, 2006, seperti dikutip dalam Pardo, 2014). Hal ini mengacu pada mendongeng digital yaitu ketika kegiatan mendongeng digabungkan dengan TIK seperti menggunakan komputer, internet, gawai, atau perangkat lunak yang dapat mendukung aktifitas mendongeng. Selain itu, kegiatan mendongeng interaktif juga dapat mengatur kondusifitas di kelas dan memungkinkan siswa untuk dapat terbiasa dengan teknologi. Para siswa biasa menyajikan dongeng yang hidup dengan menggunakan boneka atau media cetak di kelas. Mereka harus membuat media mereka secara kreatif dari kardus atau bahkan menggambar beberapa sketsa yang berkaitan dengan cerita. Sebaliknya, keberadaan pembelajaran digital menimbulkan konsep bercerita yang berbeda. Para siswa saat ini dapat bercerita melalui video, rekaman suara, situs web, atau bahkan melalui media sosial. Terkait hal ini, baik teman sejawat maupun guru dapat mengakses atau menonton pertunjukan siswa secara online. Memang benar bahwa pemanfaatan teknologi membantu guru dan siswa dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar, tetapi hal tersebut tidak terlalu mempengaruhi pembelajaran yang mendalam. Penggunaan teknologi tidak mengubah budaya mendongeng karena secara konsisten menyangkut keterampilan naratif.

Mendongeng Interaktif dan Kemampuan Berbicara Menggunakan Bahasa Inggris

Mendongeng interaktif menekankan pada 2 konsep; pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran berbasis komputer. Mendongeng dapat diartikan sebagai sebuah metode pengajaran yang mana proses pembelajaran dilakukan melalui interaksi dengan teman sebaya. Terkait hal ini, siswa diberikan kesempatan lebih untuk menggunakan Bahasa Inggris selama diskusi berlangsung. Mereka dituntut untuk membuat sebuah cerita secara berkelompok (Hwang et al., 2016). Selain itu, kegiatan mendongeng interaktif juga terkait dengan penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran. Harus dipahami jika pengajaran dan pembelajaran Bahasa Inggris ini difokuskan hanya pada sekolah-sekolah menengah pertama yang berlokasi di daerah terpencil atau pedalaman. Meskipun mendongeng digital

dalam bentuk pemanfaatan peralatan yang lebih canggih seperti gawai dan internet bagus untuk diterapkan, beberapa sekolah masih terkendala dengan ketersediaan perangkat teknologi yang memadai. Oleh karena itu, mendongeng digital dapat dikondisikan sesuai dengan kondisi dan kompetensi guru dalam hal ini dengan menggunakan penggabungan antara interaksi teman sebaya dan PowerPoints. Berdasarkan kurikulum Pendidikan Indonesia, siswa-siswa SMP telah mendapatkan mata pelajaran komputer di kelas VII. Sehingga para siswa diharapkan mampu mengoperasikan computer khususnya program PowerPoints.

Dalam penelitian ini, tema dari cerita dalam mendongeng interaktif berhubungan dengan pengalaman yang dimiliki siswa. Menurut ten Cate et al., (2004) peroses pembelajaran terjadi ketika seseorang mampu mengolah dan memproses informasi yang sudah tersimpan dalam memori yang sebenarnya diperoleh dari pengalaman yang sudah dilakukan seperti hasil dari apa yang pernah dibaca, didengar, ataupun ditonton dari berbagai jenis media. Berdasarkan penelitian Alsumait dan Al-Musawi (2013), mendongeng interaktif akan lebih efektif jika dikonsep dalam bentuk kerja kelompok yang terbagi atas tiga kegiatan yaitu: *storyboarding*, membuat PowerPoints, dan terakhir mendongeng. Kegiatan *storyboarding* berhubungan dengan proses perumusan cerita dimana siswa secara bersamaan terlibat dalam menentukan jalan cerita dan organisasi cerita. Dengan demikian, siswa dapat mendiskusikan karakter, ciri-ciri, tempat dan situasi dimana cerita tersebut berlangsung secara bersama-sama. Pembelajaran akan dilaksanakan di kelas (*storyboarding*) dan laboratorium komputer (membuat PowerPoints). Di akhir kegiatan, siswa akan menceritakan cerita yang telah mereka buat dengan menggunakan PowerPoints sebagai media pendukung.

Metode mendongeng interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa yang lebih terfokus pada pengembangan kelancaran siswa dalam menggunakan Bahasa Inggris. Kendati memperhatikan akurasi tata bahasa, metode ini lebih condong untuk membahas terkait aspek global dari sebuah cerita seperti “organisasi, deskripsi, ekspresi, dan isi cerita” (Riley & Burrell, 2007, p. 185). Pembelajaran akan lebih menekankan pada bahasa yang digunakan baik secara verbal maupun non-verbal seperti bagaimana siswa menggunakan kosakata Bahasa Inggris dalam menyampaikan cerita mereka dengan menggunakan bahasa tubuh.

Oleh sebab itu, artikel ini bertujuan untuk menggali dan menelusuri efektifitas mendongeng terhadap kemampuan berbicara siswa sekolah menengah pertama di Indonesia dengan; a) mengajukan pengembangan mendongeng dalam pengajaran Bahasa Inggris, b) menjelaskan konsep mendongeng interaktif dan kemampuan berbicara, c) mendiskusikan seberapa interaktif mendongeng dalam meningkatkan kemampuan komunikatif siswa khususnya terkait dengan pembelajaran yang kolaboratif, berbasis komputer, dan kontekstual, d) menganalisa tantangan dan hambatan yang mungkin dihadapi dan e) memberikan saran untuk pengembangan yang lebih baik di masa mendatang.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian yang menggunakan metodi studi literatur dimana analisis dan data yang disuguhkan pada artikel ini berdasarkan referensi teori dan data yang relevan diambil dari jurnal dan buku. Data yang didapatkan dari referensi jurnal dan/ataupun buku kemudian dianalisis dengan analisis deskriptif dimana penulis mendeskripsikan fakta-fakta dengan menjelaskan dan menguraikan analisis dan pemahaman data tersebut berkaitan dengan mendongeng interaktif.

Dalam penelitian ini, penulis terfokus pada studi literature tentang mendongeng, kemampuan berbicara atau komunikasi menggunakan Bahasa Inggris, dan metode pengajaran Bahasa Inggris dengan konteks penelitian di beberapa negara dan mengaitkan hasil data tersbut dengan konteks di Indonesia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Seberapa Interaktif Kegiatan Mendongeng dalam Meningkatkan Kamampuan Berbicara Siswa

1. Meningkatkan Pembelajaran Kolaboratif

Penerapan kegiatan mendongeng interaktif memberikan kesempatan yang lebih kepada siswa untuk berbicara dalam Bahasa Inggris karena hal tersebut termasuk kedalam pembelajaran kolaboratif. Pembelajaran kolaboratif menghendaki sebuah pembelajaran yang terkait dengan interaksi sosial yang mana hal tersebut dapat mempengaruhi pengembangan kemampuan kognitif siswa (Marsh, Clarke, & Pittaway, 2014). Dalam hal ini, guru memfasilitasi siswa untuk berinteraksi dan membuat sebuah cerita dengan teman sekelas

mereka pada waktu yang bersamaan. Metode mendongeng interaktif akan membuat siswa belajar mengenai bagaimana cara bertanya dan berdiskusi menggunakan Bahasa Inggris selama proses *storyboarding* dengan kelompok mereka. Siswa juga diharapkan dapat berpartisipasi secara aktif dalam diskusi meskipun hanya dengan menggunakan Bahasa Inggris yang sederhana. Hwang, dkk. (2016) menelusuri penggunaan mendongeng digital dalam meningkatkan kemampuan komunikasi siswa yang ada di Taiwan. Mereka menemukan bahwa mendongeng interaktif dapat meningkatkan kemampuan berbicara karena siswa dapat lebih banyak terlibat dalam latihan berbicara. Para siswa dapat berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris ketika mereka menyusun dan menulis cerita secara bersama-sama. Dapat dikatakan bahwa bekerja secara berkelompok memungkinkan siswa untuk meningkatkan kemampuan berbicara mereka karena mereka mampu membangun komunikasi yang baik bahkan mampu menyampaikan ide-ide mereka kedalam penalaran verbal selama proses pembelajaran (Arthur, Gordon, & Butterfield, 2003).

Kemudian, dikarenakan siswa memiliki keterikatan yang lebih dengan teman sekelas mereka daripada dengan guru, kondisi ini dapat mengurangi kecemasan siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Wu, Chen dan Huang (2014), partisipan dalam penelitian mereka memiliki kendala dalam kegiatan belajar mengajar seperti takut melakukan kontak mata yang lebih dan terkendala dalam memahami arahan langsung dari guru. Siswa terlihat lebih gugup dan tidak percaya diri ketika mereka mendapat arahan langsung dari guru. Lebih lanjut, terkait dengan budaya di Indonesia, siswa harus sepenuhnya menghormati guru dan hal tersebut menciptakan jarak antara guru dan murid. Sementara itu, siswa lebih nyaman untuk berbagi ide dan keluhan dengan teman sekelas daripada dengan guru. Singkatnya, bekerja secara kelompok dapat menjadi solusi yang tepat dalam mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa. Siswa dapat mendapatkan lebih banyak interaksi dengan teman sebaya saat guru bertindak sebagai fasilitator. Guru akan lebih bertanggung jawab dalam membimbing siswa saat mereka dihadapkan pada kesulitan dalam menyelesaikan tugas seperti membantu mereka dalam merangkai cerita atau memberikan beberapa kosakata baru pada mereka. Kemudian, siswa tidak boleh merasa gugup saat berbicara dengan guru. Selanjutnya, dengan menerapkan pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan pola pikir siswa, interaksi teman sebaya, serta kepercayaan diri mereka (Alsumait & Al-Musawi, 2013).

2. Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif

Menggunakan kegiatan mendongeng interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan imajinasi dan kreatifitas siswa terutama pada proses *storyboarding*. Pada tahap *storyboarding*, kegiatan mendongeng dapat membuat siswa memanfaatkan imajinasi dan kemampuan mental mereka dalam mengaitkan serangkaian peristiwa dengan situasi yang berbeda (Alsumait & Al-Musawi, 2013; Razmi dkk., 2014). Para siswa dapat secara kreatif membayangkan bagaimana bagian-bagian yang dimiliki oleh sebuah cerita seperti awalan, klimaks, dan penutup. Mereka akan berpikir keras tentang bagaimana menghibur penonton. Hal ini secara implisit merangsang siswa untuk dapat berpikir secara kreatif; mereka cenderung untuk mengarang sebuah cerita yang menarik yang mencakup berbagai macam aspek untuk mendapatkan perhatian penonton. Dengan menggunakan kegiatan mendongeng interaktif, diharapkan bahwa siswa dapat dengan leluasa mengekspresikan ide dan gagasan mereka sekaligus guna memperkaya pengalaman mereka dalam menggunakan kosakata Bahasa Inggris.

Selanjutnya, ada hal menarik lainnya yang diperoleh dalam penggunaan PowerPoint pada kegiatan mendongeng interaktif. Para siswa ditantang untuk menggunakan perangkat teknologi sebagai alat bantu visual selama melakukan kegiatan mendongeng. Daripada menghafal detail cerita, presentasi visual dapat membuat siswa lebih ekspresif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan melalui cerita kepada penonton. Siswa akan mendesain PowerPoint sekreatif yang mereka bisa, contohnya dengan menyisipkan gambar-gambar yang bagus, tata letak yang sesuai, atau dengan menambahkan musik atau suara latar. Dengan begitu, mereka dapat secara bebas mempertunjukkan cerita yang mereka karang dengan menginterpretasikan gambar-gambar tersebut, sementara penonton dapat membayangkan bagaimana situasi dan kondisi dalam cerita tersebut melalui PowerPoint. Penggunaan perangkat berbasis komputer memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan naratif siswa karena cerita yang disampaikan secara digital dapat memberikan kesan yang kuat kepada penonton melalui representasi visual yang dihadirkan (Razmi, Pourali, & Nozad, 2014). Mereka secara kreatif berusaha untuk menggambarkan latar cerita dengan deskripsi gambar dan mereka juga mengilustrasikan perasaan emosional melalui gambar. Selain itu, menulis sebuah cerita menggunakan kombinasi antara teks, gambar, dan

suara memotivasi siswa untuk lebih berpartisipasi dalam proses pembelajaran (Pounsford, 2007, seperti dikutip dalam Nam, 2016).

Mendongeng interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa yang berhubungan dengan performa siswa saat praktik di kelas. Siswa dituntut untuk memverbalkan cerita dengan menggunakan bahasa tubuh untuk membantu penonton memahami cerita. Bahasa tubuh yang digunakan dapat terkait dengan isyarat tubuh, ekspresi wajah, intonasi, gerak tubuh atau bahkan intonasi suara. Komunikasi non-verbal perlu untuk dicocokkan dengan cerita yang disampaikan sehingga hal dapat memperkuat aspek artistik dari cerita tersebut. Oleh sebab itu, siswa perlu untuk belajar mengenai cara melafalkan kata-kata secara tepat sesuai dengan intonasi dan irama suara. Pelafalan dan intonasi kata sangat penting kedudukannya dalam sebuah cerita karena hal tersebut dapat menciptakan kesalahpahaman dalam menginterpretasikan makna sebuah cerita. Sebaliknya, gerak tubuh, intonasi, dan jeda membuat penonton dapat membedakan situasi dan perasaan emosional dari si pencerita. Oleh karena itu, kegiatan mendongeng merupakan sebuah jalan bagi siswa untuk lebih menggali potensi diri mereka sendiri (Mokhtar, 2011). Mereka belajar bagaimana untuk menjadi pendongeng dan pendengar yang baik. Selain itu, metode ini dapat secara implisit memberikan rangsangan aktif terhadap siswa yang pemalu, *introvert*, atau kurang percaya diri dalam mengekspresikan diri mereka sendiri.

3. Pembelajaran yang Menyenangkan dan Bermakna

Sisi positif lainnya dari kegiatan mendongeng interaktif adalah penggunaan bahan-bahan kontekstual yang dapat menciptakan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang bermakna terjadi ketika guru menghubungkan pengetahuan yang telah ada pada siswa dengan materi yang akan disampaikan (McInerney, 2014). Dalam hal ini, siswa diharapkan untuk dapat mengarang dan menceritakan sebuah cerita berdasarkan pengalaman mereka. Sebagai contoh, siswa perlu untuk mengingat momen tak terlupakan dalam hidup mereka baik momen yang menyenangkan ataupun tidak. Meskipun materi pelajaran yang diberikan tidak terlalu sulit bagi mereka, namun siswa tetap perlu untuk menyelaraskan ide mereka. Oleh sebab itu, dapat dikatakan bahwa setiap orang memiliki pengalaman masing-masing. Singkatnya, sangat penting bagi setiap kelompok untuk mengarang cerita yang melibatkan setiap anggota kelompok. Sebaliknya, kelompok yang

dibentuk dapat secara kreatif menggabungkan ide mereka menjadi sebuah cerita yang bagus dan menarik. Sekali lagi, penggunaan bahan-bahan yang sesuai konteks dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa karena topik yang dibahas sangat dekat dengan mereka (Afriliyasanti & Basthomi, 2011).

Kemudian, mendongeng interaktif dapat menciptakan proses pembelajaran yang natural karena siswa sejatinya memiliki kecenderungan untuk terlibat dalam proses pembelajaran (Kalantri & Hashemian, 2015). Ketersediaan bahan-bahan pelajaran yang sesuai konteks membuat siswa memiliki sikap yang positif terhadap proses pembelajaran. Perasaan positif dapat mempengaruhi prestasi siswa karena mereka akan menjadi lebih tertarik dan fokus terhadap pembelajaran di kelas. Mereka akan memiliki antusiasme yang tinggi ketika berkaitan dengan minat mereka. Benar jika memberikan penghargaan bagi siswa dapat meningkatkan kemauan siswa dalam belajar, namun akan jauh lebih baik jika siswa secara pribadi menyadari bahwa belajar sangat bermanfaat untuk mereka. Dengan memiliki ekspektasi dalam proses belajar, siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan kepuasan dalam proses pembelajaran.

b. Tantangan dalam Mengimplementasikan Mendongeng Interaktif

1. *Large Class Sizes*

Walaupun memiliki dampak positif, penerapan kegiatan mendongeng interaktif dalam pembelajaran juga memiliki banyak kendala. Pada konteks sekolah di Indonesia, satu dari masalah utama yang kerap kali ditemui adalah gangguan belajar terkait dengan jumlah siswa yang banyak di dalam kelas. Memang benar jika pembelajaran kolaboratif dapat mempererat keterikatan antar siswa di kelas. Namun, kelas yang gemuk akan sangat menyulitkan khususnya dalam hubungannya dengan perilaku disruptif siswa. Perilaku siswa dapat menjadi gangguan belajar karena hal tersebut dapat mempengaruhi konsentrasi siswa selama proses pembelajaran. Sebagai contoh, siswa lebih suka berbicara di luar topik pembelajaran dengan teman sebayanya. Hal tersebut dapat artikan bahwa perilaku tersebut memiliki dampak yang besar terhadap lingkungan kelas dan konsentrasi siswa, pemahaman siswa, dan keterkaitan mereka dengan pembelajaran. Oleh karena itu, dampak positif dari kegiatan

mendongeng interaktif dapat membatasi gangguan yang mungkin datang pada saat menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

2. Penggunaan Bahasa Ibu dalam Proses Pembelajaran

Sementara itu, pengalih pembelajaran yang lainnya adalah penggunaan bahasa ibu. Mendongeng interaktif bisa saja gagal untuk mengembangkan kemampuan berbicara siswa karena siswa kadang-kadang mengganti bahasa yang asing yang mereka sedang pelajari dengan bahasa ibu pada saat praktik berbicara. Seperti yang ditemukan oleh Nishioka, dkk. (2012) bahwa mendongeng interaktif dapat mengembangkan proses kognitif siswa saat belajar, namun hal tersebut tidak semata-merta memberikan kesempatan yang cukup untuk menggunakan bahasa target. Penelitian ini merekomendasikan penggunaan bahasa ibu dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Ketika siswa mengalami kesulitan, tidak memiliki ide untuk diksi atau kosakata yang digunakan, mereka akan secara spontan berkomunikasi menggunakan bahasa ibu mereka. Bagaimanapun, situasi ini dapat saja terjadi karena tugas yang diberikan kepada siswa sangat kompleks dan menuntut mereka untuk mengarang sebuah cerita dengan menggunakan aplikasi *movie maker*. Siswa menemukan beberapa kesulitan dalam menangkap cerita pada sebuah film, seperti bagaimana menemukan kalimat yang menarik yang dapat digunakan untuk menggambarkan sebuah cerita.

3. Keterbatasan Fasilitas

Oleh sebab itu, tidak semua sekolah menengah pertama yang ada di Indonesia dapat mengimplementasikan pendekatan ini khususnya dalam menerapkan pembelajaran berbasis komputer. Untuk menerapkan metode ini, ada beberapa faktor yang harus diperhatikan terkait dengan fasilitas sekolah, yaitu kompetensi guru dan murid. Pertama, beberapa sekolah menengah pertama di Indonesia tidak didukung oleh keberadaan laboratorium komputer yang layak dan jikapun ada, laboratorium tersebut hanya memiliki computer yang sangat terbatas dan tidak mudah diakses oleh siswa. Sementara, penggunaan mendongeng interaktif akan berlangsung baik pada pembelajaran di kelas maupun di laboratorium komputer; oleh karenanya, metode ini dapat diterapkan hanya pada sekolah-sekolah yang menyediakan akses penuh kepada laboratorium komputer. Keterbatasan yang kedua adalah terkait dengan kompetensi yang ada pada guru maupun siswa dalam menggunakan TIK. Esensi dari TIK dalam proses pembelajaran telah dikenalkan dalam pendidikan di Indonesia, meskipun

terdapat beberapa guru dan siswa yang tidak dapat mengoperasikan komputer (Afriliyasanti & Basthomi, 2011). Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan mereka di bidang komputer. Singkatnya, kegiatan mendongeng interaktif tidak dapat diterapkan pada semua sekolah yang ada di Indonesia.

4. Keterbatasan Waktu

Hambatan lain dalam menerapkan teknik ini adalah alokasi waktu yang ada. Kelas membutuhkan lebih banyak waktu dalam menerapkan metode ini dikarenakan jumlah siswa yang banyak serta ditambah dengan beragam aktifitas harus harus dikerjakan dalam proses pembelajaran. Akan tetapi, konteks ini menitikberatkan pada pengembangan kemampuan berkomunikasi, sehingga model pembelajaran ini menuntut lebih banyak waktu untuk praktik menggunakan Bahasa Inggris. Seperti yang dikemukakan oleh Afriliyasanti dan Basthomi (2011), menyebutkan bahwa tantangan utama dalam menerapkan *storytelling* interaktif di Indonesia adalah terkait masalah alokasi waktu. Selain masalah besarnya kelas, keterbatasan waktu juga menjadi masalah yang dihadapi oleh sekolah-sekolah di Indonesia. Mata pelajaran Bahasa Inggris hanya diajarkan dua kali seminggu. Oleh sebab itu, Afriliyasanti dan Basthomi mengadakan kelas tambahan diluar jam pelajaran reguler selama penelitian mereka. Kelas tambahan tersebut diadakan pada hari yang berbeda dari jadwal reguler. Sebagai akibatnya, hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan juga pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Guru perlu untuk mengulang kembali materi pelajaran yang disampaikan karena terdapat kemungkinan siswa melupakan materi pelajaran tersebut. Dengan demikian, hal tersebut bisa saja membatasi efektifitas metode tersebut.

Benar adanya jika penerapan mendongeng interaktif dengan menggunakan Bahasa Inggris berhubungan dengan beberapa permasalahan yang mungkin dapat membatasi efektifitasnya. Bagaimanapun, hambatan-hambatan yang ada dapat diselesaikan selama guru dapat kreatif mungkin mendesain dan mengelola kelas serta dapat sepenuhnya mengontrol perilaku siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, kompetensi yang dimiliki oleh guru harus dapat berperan aktif dalam penerapan *storytelling* interaktif pada siswa-siswa yang ada di sekolah menengah pertama.

IV. PENUTUP

a. Kesimpulan

Saya meyakini bahwa tujuan utama dari pembelajaran bahasa adalah untuk dapat mengkomunikasikan perasaan dan gagasan dengan orang-orang disekitar. Kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh siswa dapat diselesaikan dengan menerapkan *storytelling* interaktif. Teknik ini memungkinkan siswa untuk dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran utamanya terkait dengan kegiatan belajar kolabratif, pengembangan kemampuan berpikir kreatif, dan pembelajaran yang bermakna. Ketiga aspek tersebut menciptakan lingkungan belajar yang berpusat pada siswa; sehingga siswa dapat memperoleh kesempatan yang lebih banyak untuk mempraktikkan penggunaan Bahasa Inggris secara lisan di kelas. Lebih lanjut, *storytelling* interaktif juga memberdayakan kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki oleh siswa, karena mendongeng dihubungkan dengan seni, imajinasi, dan perangkat teknologi. Oleh karena itu, teknik ini membuat siswa memiliki sikap yang positif terhadap proses pembelajaran yang dilakukan karena lingkungan kelas yang sangat mendukung.

Di sisi lain, kegiatan mendongeng interaktif kurang efektif untuk diterapkan di sekolah-sekolah yang ada di Indonesia dalam kaitannya dengan masalah jumlah siswa dalam satu kelas, alokasi waktu yang diberikan untuk pembelajaran, fasilitas sekolah, dan kompetensi yang dimiliki oleh guru.

b. Saran

Melihat kondisi sekolah dan tantangan dalam menerapkan *storytelling* interaktif di Indonesia, diperlukan adanya pelatihan-pelatihan pengembangan profesionalisme untuk para guru untuk memaksimalkan efektifitas metode ini. Memang benar jika pemerintah telah mencanangkan beberapa program terkait peningkatan kompetensi yang dimiliki guru melalui beberapa kegiatan seperti mengadakan *talk show*, seminar dan diskusi-diskusi. Kendati demikian, program-program tersebut diselenggarakan dalam waktu yang singkat seperti isu pendidikan umum yang tidak akan efektif untuk diterapkan dalam meningkatkan kemampuan guru. Oleh karena itu, pemerintah perlu untuk menyelenggarakan pelatihan-pelatihan intensif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru yang menyangkut aspek teoritis dan

praktis dalam pengajaran, strategi pengajaran, dan TIK. Kompetensi guru secara spesifik memegang peranan penting dalam meningkatkan kemampuan siswa. Selain itu, ada baiknya jika kemampuan berbicara Bahasa Inggris diujikan dalam ujian nasional sehingga baik guru maupun siswa akan lebih memperhatikan pengembangan kemampuan produktif dalam Bahasa Inggris. Selain itu, pengujian kemahiran berbicara akan membuat penmegang kebijakan terkait pendidikan mendapatkan data yang resmi sehingga hal tersebut akan sangat bermanfaat untuk pengembangan pendidikan di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilyasanti, R., & Basthomi, Y. (2011). Digital storytelling: A case study on the teaching of speaking to Indonesia EFL students. *Language in India*, 11(2), 81-91. Retrieved from <http://ezproxy.lib.monash.edu.au/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ufh&AN=71458343&site=ehost-live&scope=site>
- Al Harrasi, K. T. S. (2012). Using stories in English Omani curriculum. *English Language Teaching*, 5(15), 51-59. Retrieved from https://scholar.google.com.au/scholar?hl=en&q=sing+stories+in+English+Omani+curriculum.+&btnG=&as_sdt=1%2C5&as_sdtp=
- Alsumait, A., & Al-Musawi, Z. S. (2013). Creative and innovative e-learning using interactive storytelling. *International Journal of Pervasive Computing and Communications*, 9(3), 209-226.
- Arthur, M., Gordon, C., & Butterfield, N. (2003). *Classroom management: Creating positive learning environments*. Australia: Thomson.
- Caminotti, E., & Gray, J. (2012). The effectiveness of storytelling on adult learning. *Journal of Workplace Learning*, 24(6), 430-438.
- Eng, T. K. (2014). The use of contextualized storytelling to enhance Malaysian primary school pupils' reading comprehension. *The English Teacher*, 43(2), 79-92. Retrieved from http://search.proquest.com.ezproxy.lib.monash.edu.au/docview/1626832961?accountid=12528&rfr_id=info%3Axi%2Fsid%3Aprimo
- Hwang, W.Y., Shadiev, R., Hsu, J.L., Huang, Y.M., Hsu, G.L., & Lin, Y.C. (2016). Effects of storytelling to facilitate EFL speaking using Web-based multimedia system. *Computer Assisted Language Learning*, 29(2), 215- 214. Doi: 10.1080/09588221.2014.927367
- Kalantari, F., & Hashemian, M. (2016). A story-telling approach to teaching English to young EFL Iranian learners. *English Language Teaching*, 9(1), 221-234. Retrieved from <http://www.ccsenet.org/journal/index.php/elt/article/viewFile/55823/29902>
- Marsh, C. J., Clarke, M., & Pittaway, S. (2014). How students develop and learn. In S. Phillipson, M. Pruyne & M. Gindidis (Comp.), *Understanding learning* (pp. 31-54). Sydney, NSW: Pearson.

- McInerney, D. (2014a). Information processing and effective learning. In. S. Phillipson, M. Pruyt & M. Gindidis (Comp.), *Understanding learning* (pp. 55-95). Sydney, NSW: Pearson.
- Mokhtar, N. H., Halim, M. F. A., & Kamarulzaman, S. Z. S. (2011). The effectiveness of storytelling in enhancing communicative skill. *Procedia Sosial and Behavioral Sciences*, 18, 163-169. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com.ezproxy.lib.monash.edu.au/science/article/pii/S1877042811011372>
- Nam, C. W. (2016). The effect of digital storytelling on student achievement, social presence, and attitude in online collaborative learning environments. *Interactive Learning Environments*. Retrieved from <http://www.tandfonline.com.ezproxy.lib.monash.edu.au/doi/abs/10.1080/10494820.2015.1135173>
- Nishioka, H. (2012). Japanese language learning in a collaborative digital storytelling project at a South Korean college. *Monash University Linguistics Papers*, 8(1), 65-80. Retrieved from <http://search.informit.com.au.ezproxy.lib.monash.edu.au/fullText;dn=671875919833186;res=IELHSS>
- Panggabean, H. (2015). Problematic approach to English learning and teaching: A case study in Indonesia. *English Language Teaching*, 8(3), 35-45. Retrieved from www.ccsenet.org/journal/index.php/elt/article/download/45413/24616
- Pardo, B. S. (2014). Digital storytelling; A case study of the creation, and narration of a story by EFL learners. *Digital Education Review*, 74-84. Retrieved from <http://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11582>
- Razmi, M., Pourali, S., & Nozad, S. (2014). Digital storytelling in EFL classroom (oral presentation of the story): A pathway to improve oral production. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 98, 1541-1544. Retrieved from <http://www.sciencedirect.com.ezproxy.lib.monash.edu.au/science/article/pii/S1877042814026676>
- Riley, J., & Burrell, A. (2007). Assessing children's oral storytelling their first year of school. *International Journal of Early Years Education*, 15(2), 181-196. Retrieved from <http://www.tandfonline.com.ezproxy.lib.monash.edu.au/doi/abs/10.1080/09669760701289136>
- ten Cate, O., Snell, L., Mann, K., & Vermunt, J. (2004). Orienting teaching toward the learning process. *Academic Medicine*, 79(3), 219-228. Retrieved from http://journals.lww.com/academicmedicine/Fulltext/2004/03000/Orienting_Teaching_Toward_the_Learning_Process.5.aspx
- Wu, C. J., Chen, G., & Huang, C. (2014). Using digital board games for genuine communication in EFL classrooms. *Educational Technology, Research and Development*, 62(2), 209-226. Retrieved from <http://search.proquest.com.ezproxy.lib.monash.edu.au/docview/1508630816?OpenUrlRefId=info:xri/sid:primo&accountid=12528>